

Game Design Document

Corona-man



Ikram Muhammad Bukhori Attamimi	201511043
Muhamad Rafli Nur Ikhsan	201511048
Muhammad Irfan Noor Wahid	201511052

A. Overview

Pitch

Penjelasan game secara singkat :

Game yang akan dibuat merupakan game bertipe *maze action*. Player diharuskan mengumpulkan semua masker (sebagai koin) yang berada di dalam labirin. Player akan diganggu oleh musuh yang membuat nyawa player berkurang. Maksimal nyawa player ada 3. Player juga bisa mengumpulkan vaksin yang bisa membuat player menjadi lebih kuat (*power up*) dan bisa mengalahkan musuh. Apabila semua masker telah dikumpulkan maka player akan memenangkan game dan bisa memainkan level selanjutnya.

Core Experience :

Experience yang ingin diberikan pada game ini adalah Find Object. Dalam game ini user diharuskan untuk mengumpulkan semua masker yang tersebar di berbagai tempat pada labirin. Pada labirin juga akan tersebar beberapa item berupa vaksin yang akan membuat player menjadi kuat dan dapat mengalahkan musuh.

Contoh game sejenis :

https://www.youtube.com/watch?v=rS-PcTTiGtA&list=PLda3VoSoc_TSBBOBYwcmlamF1UriVtccZ&index=8

Core Direction :

- Temanya adalah pandemi saat ini yaitu corona.
- Mapnya berupa sebuah labirin seperti pacman.
- Dalam labirin tersebut dokter harus mengumpulkan semua masker yang ada di berbagai penjuru labirin.
- Arahan game mudah diikuti karena menggunakan teks.
- Akan ada beberapa level yaitu easy, medium, dan hard.
- Setiap level memiliki waktunya masing masing, jika dalam kurun waktu yang ditentukan dokter tidak bisa mengumpulkan semua masker yang ada maka permainan berakhir.
- Semua interaksi hanya menggunakan satu tangan.

Target Market

Player yang menjadi target bisa dari kalangan anak-anak berusia sampai orang dewasa.

Keyword

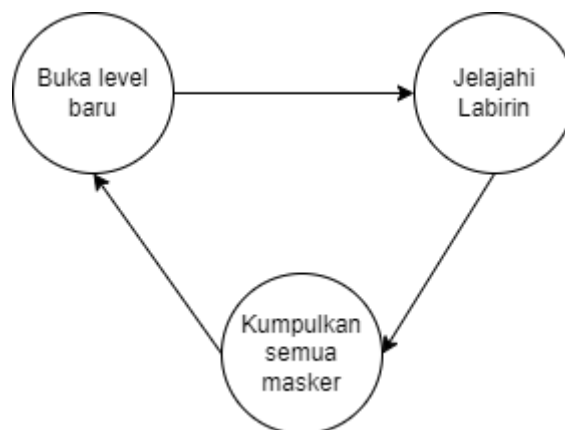
Kata kunci yang identik dengan game ini adalah sebagai berikut :

Keyword	Description
Easy to Find	Objek akan tersebar di seluruh bagian labirin sehingga player dapat dengan mudah mengumpulkannya.
Small Room	Labirin setiap level tidak akan terlalu besar dan bisa di jelajahi dengan cepat.
Distraksi	Pada saat player mengumpulkan masker, player akan terganggu oleh keadaan virus yang akan membuat nyawa player berkurang.
Reward	Setiap keberhasilan level permainan akan meningkat.

Design Principle

Prinsip dasar game ini adalah “Collect all masks“

Core Loop



Core Mechanic

Mechanic merupakan kumpulan aturan yang akan menentukan cara bermain *game* secara *general*.

1. Apabila player menabrak enemy sebelum mengambil vaksin maka nyawa player akan berkurang.
2. Apabila nyawa player sudah habis maka game akan berakhir (game over).
3. Apabila dalam batas waktu yang telah ditentukan player belum mengumpulkan semua masker, maka game akan berakhir.
4. Apabila player mengambil satu vaksin maka player akan bisa mengalahkan enemy dalam batas waktu 5 detik.
5. Level dan selanjutnya akan bisa dimainkan saat semua masker pada level ini sudah dikumpulkan.

B. Gameplay Mechanics

Detail Cerita :

Durasi permainan akan berlangsung selama 5 menit. Selama waktu belum habis, player perlu untuk mengarahkan dokter untuk mengumpulkan semua masker dan vaksin yang tersebar pada labirin untuk memenangkan permainan. Namun, terdapat rintangan musuh berupa corona yang akan mengurangi nyawa player ketika mengenainya. Ketika nyawa dari player habis, maka game akan berakhir/game over. Player juga akan dinyatakan kalah ketika waktu habis sebelum player mengumpulkan seluruh masker yang ada.

Game flow:

Game ini akan dibagi menjadi menjadi 4 bagian dimulai dari tutorial, find object, power up (pengambilan darah), dan menembak balon.

1. Tutorial

Pada bagian ini, akan tampil teks tutorial yang akan memberitahu player bagaimana cara untuk memenangkan permainan ini. Teks akan muncul selama beberapa detik pada layar. Setelah itu, teks akan menghilang.

2. Collect Item

Pada bagian ini, player diharuskan untuk mengumpulkan semua item berupa masker yang tersebar pada seluruh bagian pada labirin. Semua item pada labirin harus diambil semua agar player dapat berhasil menuju ke level berikutnya.

3. Powerup

Pada bagian ini, akan ada power up berupa vaksin. Vaksin ini akan membuat player menjadi kuat dan dapat mengalahkan virus yang ada tanpa membuat nyawa player berkurang. Namun, efek dari power up ini akan muncul selama beberapa detik saja sebelum menghilang dan player tidak dapat mengalahkan musuh kembali.

C. Desain

Screenflow

Screenflow pada dasarnya sebuah *Flowchart* yang menjelaskan bagaimana setiap layar di game berinteraksi satu sama lain.

